
PlayStation
東京魔人學園
朧綺譚
Asmik Ace Entertainment Inc.

解説

―ごあいさつ―

このたびは、アスミック・エース エンタテインメントのプレイステーション用CD-ROM「東京魔人学園朧綺譚」をお買い上げいただきありがとうございます。ご使用の前にこの解説書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

なお、商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動等を起こすような場合は、恐れ入りますが下記までご一報ください。内容・攻略等に関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。

Asmik Ace Entertainment Inc.
アスミック・エース エンタテインメント株式会社

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1~14ブロック | アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 02015

東京魔人學園 譚

TOKYO MA-JIN HIGH SCHOOL OBORO-KITAN

CONTENTS



『東京魔人学園剣風帖』について

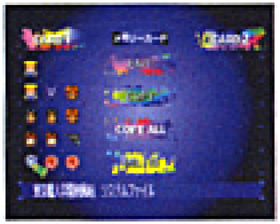
本ソフト『東京魔人学園朧綺譚』（以下『朧綺譚』）は弊社『東京魔人学園剣風帖』（以下『剣風帖』）のサポートプログラム的な性格を持っております。『朧綺譚』単体でお遊びの場合には、いくつかのゲームモードがご使用いただけないことをご了承ください。

なお『朧綺譚』には『剣風帖』の第零話及び第壱話（8ページ参照）が収録されております。この物語のクリアデータを用いますと『剣風帖』の第弐話以降が継続してプレイできます。

■ゲームのはじめかた／終わりかた

●最初からはじめる場合

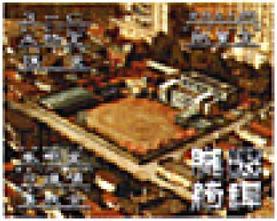
ゲームデータを保存するには、『朧綺譚』システムデータに1ブロック、『朧綺譚』外伝データに1ブロック、『剣風帖』データに2ブロック必要です。『剣風帖』データがある場合は、データが保存されていて2ブロック以上空きのあるメモリーカードをメモリーカード差込口1に差してから電源を入れてください。『剣風帖』データがない場合は、4ブロック以上の空きがあるメモリーカードをメモリーカード差込口1に差してから電源を入れてください。



↑『剣風帖』データを使う場合も最低2ブロックの空きが必要です。

●前回の続きからはじめる場合

ロードは電源投入時に自動で行われるので、『朧綺譚』のシステムデータ（次ページ参照）がセーブされているメモリーカードを、メモリーカード差込口1に差して電源を入れてください。



↑メイン画面表示中に電源を切ってください。

●ゲームの終わり方

これまでのデータをセーブした後、メイン画面（6ページ参照）を表示した状態で電源を切ってください。メイン画面を表示させるにはソフトウェアリセット（下段参照）が便利です。

■便利な操作コマンド

●ムービーのスキップ

ゲームの途中などで表示されるムービーは、スタートボタンを押すことでスキップできます。



↑ムービーの途中でスタートボタンを押すと、ムービーがカットされます。

●ソフトウェアリセット

L1ボタン、L2ボタン、R1ボタン、R2ボタン、セレクトボタン、スタートボタンのすべてを同時に押すと、強制的にメイン画面へ戻れます。ただし、一部の画面では効果がありません。

■データのセーブ／ロード

●データの種類

セーブ／ロードされるデータにはシステムデータ、朧綺譚外伝データ、剣風帖データの3種類があります。それぞれのデータはセーブ／ロードされるタイミングが異なります。

●「剣風帖」とのデータのやりとり

「朧綺譚」では、「剣風帖」でセーブしたすべてのデータをロードできます。また「朧綺譚」でつくられた剣風帖データは「剣風帖」でロードできます。「朧綺譚」で得た経験値や所持金もそのまま「剣風帖」へ反映されます。

システムデータ

ゲームを正常に作動させるための重要なファイル（1ブロック使用）です。【弓道場】（10ページ参照）のクイズ正解数や【旧校舎】の【螺旋洞】（12ページ参照）クリアデータなども保存されます。ロードは電源投入時に自動で行われ、セーブ時には画面メッセージがあります。

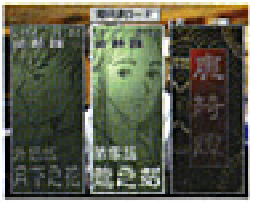
【弓道部】【旧校舎】の［セーブ］はシステムデータのセーブです。→



朧綺譚外伝データ

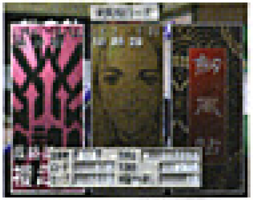
「朧綺譚」にのみ使用するデータファイル（1ブロック使用）で、最大6ファイルまで保存できます。【生物室】（8ページ参照）の各ストーリー途中で、インターバル画面からセーブします。ロードも【生物室】の［ロード］を選んだ時に行います。

このデータを使用するのは【生物室】だけです。→



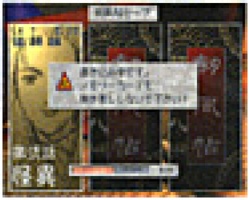
剣風帖データ

「剣風帖」と同じ形式のデータです。1ファイルに2ブロック必要で、最大6ファイルまでセーブできます。「朧綺譚」では【3-C】【生物室】【旧校舎】【オカルト研】でロードして使います。【生物室】の「龍之刻」クリア時、【旧校舎】の「旧校舎」（11ページ参照）5フロアクリア画面、【オカルト研】（12ページ参照）でのデータ書き換え後にセーブできます。



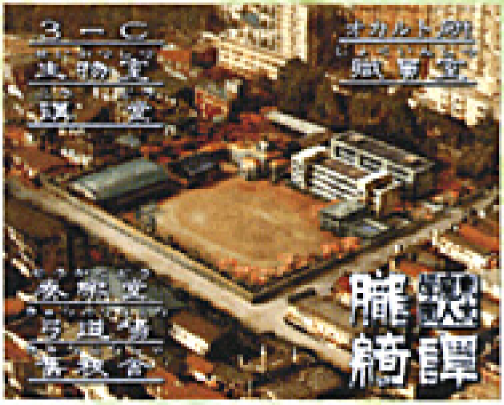
↑剣風帖データは◉ボタンを押すと詳細が確認できます。

↓第壱話クリア後のデータを「剣風帖」で使えます。



一、各画面の見かたと操作

■メイン画面の見かたと操作



すべての基本となる画面です。電源投入時に現われるオープニング画面でスタートボタンを押すと、このメイン画面に移行します。また、ソフトウェアリセット(4ページ参照)を行った場合もメイン画面へ切り替わります。方向キーで点滅するメニューを変更し、◎ボタンで決定してください。

【3-C】 →7ページ参照
『剣風帖』のエンディングがキャラクターごとに見られます。

【生物室】 →8ページ参照
『剣風帖』第零話+第壱話と、外伝参～七話(外伝壱～弐話は『剣風帖』にて登場)のシナリオがプレイできます。

【講堂】 →9ページ参照
登場キャラクターのグラフィックと真神新聞が見られます。

【奏楽堂】 →10ページ参照
BGMとキャラクターのセリフが聞けます。

【弓道場】 →10ページ参照
ストーリーやキャラクターたちに関するクイズです。

【舊校舎】 →11ページ参照
難易度の増した「真・旧校舎」と、条件クリア型シミュレーションの「螺旋洞」がプレイできます。

【オカルト研】 →12ページ参照
『剣風帖』の隠しデータ「感情値」と「エピローグフラグ」を確認、変更できます。

【職員室】 →13ページ参照
コンフィグ設定が行えます。

『剣風帖』データを使わないメニューについて

【奏楽堂】と【弓道場】は『剣風帖』データを使いません。また、【生物室】の「龍之刻」、【舊校舎】の【螺旋洞】も同様です。『剣風帖』をプレイしていない場合は、これらのメニューを選んでください。

■【3-C】での操作

【3-C】では『剣風帖』の［桜之杜］(エンディング)がプレイできます。今作では登場人物が葵と小蒔だけでなく、他のキャラクターとのストーリーも追加されています。アドベンチャー部の選択メニューでエンディングを見たいキャラクターを選んでください。

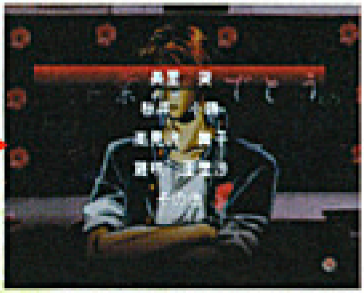
『剣風帖』23話クリア以降のデータが必要

［桜之杜］をプレイするには『剣風帖』23話クリア以降のセーブデータが必要です。感情値が低かったり、エピローグフラグ(ともに12ページ参照)の足りないキャラクターは選択しても登場しなかったり、エンディングの内容がバッドエンディングになります。





↑『剣風帖』23話クリア以降のデータをロードします。



↑アドベンチャー部の途中でキャラクター選択ができます。「その他」を選ぶとリストが変わります。

→アドベンチャー部の操作は14ページ参照

システムデータのセーブについて

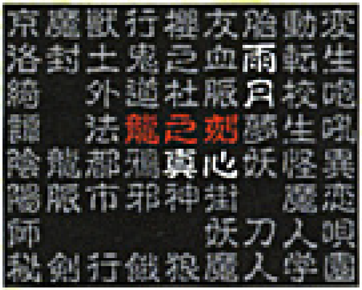


［桜之杜］が終わった後にシステムデータをセーブしておくと、［桜之杜］で登場したキャラクターの画像が［講堂］で見られるようになります。本体の電源を切る前やリセットボタンを押す前ならば、セーブしなくても画像が見られます(バッドエンディングの場合を除きます)。

■【生物室】での操作

[綺譚]を選ぶと『剣風帖』データのロード画面になります。ロードしたデータによって、一部またはすべての外伝がプレイできるようになります。ただし、『剣風帖』の第零話「龍之刻」は『剣風帖』データがなくてもプレイできます。[ロード]は「龍之刻」の途中や外伝の途中でセーブした『朧綺譚』外伝データをプレイするときに選んでください。





←否選択時にタイトルが表示されないストーリーはプレイできません。表示中のタイトルのみ方向キーで切り替えて◎ボタンを押すとプレイできます。

【龍之刻】(第零話)
続けてプレイできる第壱話クリア後に『剣風帖』データがセーブされます。

【真心】
外伝参話です。『剣風帖』19話クリア以降で、特定条件のデータが必要です。

【雨月】
外伝四話です。『剣風帖』12話クリア以降で、特定条件のデータが必要です。

【月下之花】
外伝伍話です。『剣風帖』21話クリア以降で、特定条件のデータが必要です。

【厄日】
外伝六話です。『剣風帖』17話クリア以降で、特定条件のデータが必要です。

【痕】
外伝七話です。『剣風帖』22話クリア以降で、特定条件のデータが必要です。

3種類のモードについて

●アドベンチャー部
登場人物の会話で物語が進んでいきます。途中で「感情入力ウインドウ」による操作や、選択メニューの操作があります。
→詳しくは14ページ参照

●シミュレーション部
味方キャラクターを操作して戦闘を行います。敵味方が交互に行動するターン制で、勝利条件を満たせばクリアとなります。
→詳しくは16ページ参照

●インターバル
『朧綺譚』外伝データのセーブやロードを行います。6ファイルセーブでき、メモリーカード1ブロックを使用します。

■【講堂】での操作

【講堂】では『剣風帖』『朧綺譚』に使われた各キャラクターのグラフィックと「真神学園新聞部」の真神新聞が見られます。グラフィックは一定の条件をクリアするごとに増えていきます。

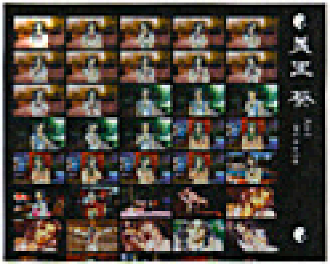


▶



↑明るく表示されているキャラクターを方向キー左右と◎ボタンで選択してください。暗く表示されているキャラクターは画像が見られません。

▶



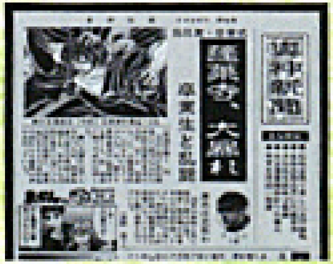
↑グラフィックを選んで◎ボタンを押すとグラフィック画面に移ります。グラフィックはL1ボタンとR1ボタンで切り替えられます。

主人公を選択する



↑サブキャラクター選択画面に移ります。サブキャラクター画面には、敵キャラクターなどの画像もあります。

スタートボタンを押す



↑真神新聞が見られます。方向キー上下でスクロール、方向キー左右またはL1ボタン、R1ボタンで切り替えられます。

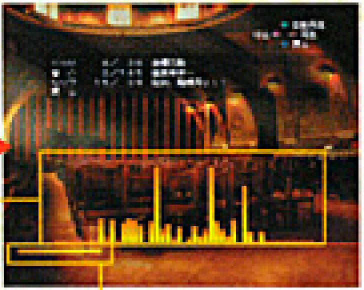
【講堂】の画像を増やすには

【3-C】の【桜之杜】でエンディングを見たキャラクターは、グラフィックが見られるようになります（バッドエンディングを除きます）。また、【弓道場】のクイズの正解数によっても画像が増えます。

■【奏楽堂】での操作

【奏楽堂】では『剣風帖』および『朧綺譚』に用いられたBGMやキャラクターのセリフが聞けます。方陣技の掛け声なども収録されています。





●方向キー上下●
BGM／音声／セリフの選択

●方向キー左右●
対象の切り替え

・◎ボタン 再生
・◉ボタン 停止
・⊗ボタン 戻る
・△ボタン自動再生

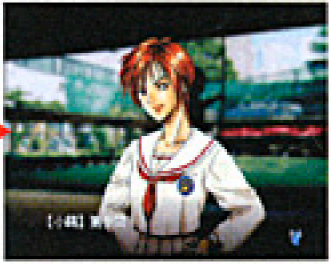
BGMのグラフィック表示　セリフの長さを示すメーター

■【弓道場】での操作

『剣風帖』のストーリーや登場キャラクターたちに関するクイズです。3部に分かれていて、それぞれ30問が出題されます。正解数によって【講堂】で見られるグラフィックが増えます。



↑第壱部＜陽＞
　第弐部＜陰＞
　総合之部＜櫻之杜＞
からコースを選択できます。



↑メッセージの送り操作はアドベンチャー部(14ページ参照)と同じです。



↑30問が終わると成績表示があります。好成績を得たらシステムデータをセーブしてください。

■【舊校舎】での操作



［舊校舎］には地下深く魔窟を降りていく［旧校舎］とあらかじめ決められた条件をクリアしていく［螺旋洞］の2種類があります。［旧校舎］は『剣風帖』参話以降のデータが必要ですが、［螺旋洞］は『剣風帖』データがなくてもプレイできます。

クリアデータを保存するには

［旧校舎］中の「旧校舎」は『剣風帖』データに、「真・旧校舎」はシステムデータに、5フロアクリア毎に保存します。［螺旋洞］は左の画面に戻り［セーブ］を選ぶとシステムデータに保存されます。

■【舊校舎】→［旧校舎］での操作

［旧校舎］を選ぶと『剣風帖』のデータロード画面になります。この時にロードしたデータによって、仲間にしているキャラクターやレベルが変わります。また、『剣風帖』でクリアしている地下階数から挑戦できます。

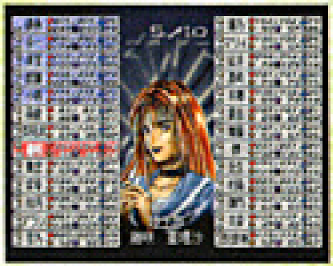
真・旧校舎について



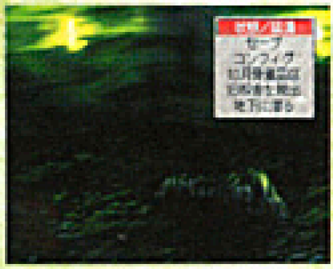
『朧綺譚』の［旧校舎］へ最初に進入すると、自動的に「真・旧校舎」になります。5フロアクリア画面でシステムデータにセーブすれば、次にチャレンジするときは「真・旧校舎」が選べるようになります。



↑装備品や道具も『剣風帖』データを引き継ぎます。逆に『朧綺譚』の［旧校舎］で鍛えたキャラクターを『剣風帖』で使うこともできます。



↑戦闘に参加させるキャラクターを選びます。メンバーは脱出するまで変更できません。
→詳しくは16ページ参照



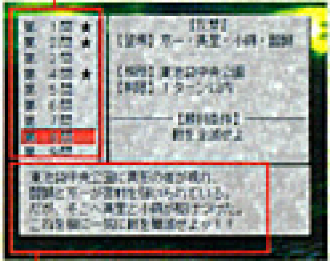
↑5フロアをクリアするとセーブや脱出ができるようになります。［如月骨董品店］にも行けます。
→［如月骨董品店］は28ページ参照

■【舊校舎】→【螺旋洞】での操作

　与えられた状況で勝利条件をクリアしていくシミュレーションモードです。[旧校舎]と異なり、『剣風帖』データを使いません。また、スタート時のキャラクターのレベルやパラメータは常に一定です。

問題選択メニュー
方向キー上下でメニューバーを動かし、◎ボタンで決定してください。クリアした問題には★がつきます。

10問クリアで次の10問へ
10問クリアするごとに新しい問題が10問増えます。問題は全部で50問です。



ストーリー



→戦闘画面は18ページ参照



↑失敗したときは△ボタンでヒントが出ます。螺旋洞指南之書(29ページ参照)も参考にしてみましょう。

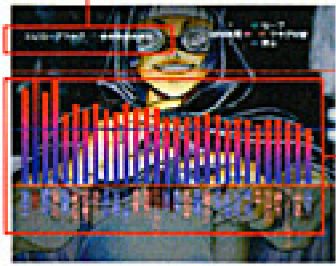
■【オカルト研】での操作

　『剣風帖』データを読み込んで、主人公に対する各キャラクターの感情値とエピローグフラグが確認できます。[螺旋洞]を全問クリアすると、感情値とエピローグフラグを変更できるようになります。

エピローグフラグについて

エンディングや『剣風帖』第弐拾壱話にあるクリスマスイベントの成否に影響します。エピローグフラグが★になっていれば条件クリア。☆となっている場合は条件が満たされていません。[螺旋洞]全問クリア後は◎ボタンで変更できます。





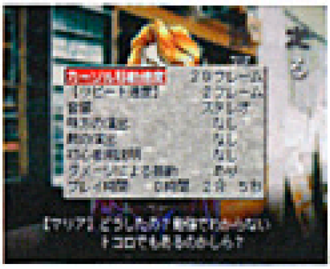
感情値について
グラフが長いほど友好関係にあります。[螺旋洞]全問クリア後は◉ボタン+方向キー上下でグラフが上下します。

■【職員室】での操作

【職員室】ではゲーム全般の設定を変更できます。方向キーでメニューバーを動かし、◎ボタンで設定が変えられます。

[設定]は戦闘中も可能
コマンドメニューの[コンフィグ](27ページ参照)を選ぶと、戦闘中にも各種設定が変更できます。





←数値の項目は方向キーの左右で変更します。設定終了後は⊗ボタンを押してください。

●カーソル移動速度

方向キーを押したままにしてから、カーソルが一定スピードで動き出すまでの時間を設定します。0～40フレームまでが設定可能で、数値が少ないほど短時間でカーソルが動き出します。初期設定は20フレームです。

●リピート速度

方向キーを押したままにしておいた状態でのカーソル移動スピードを設定します。0～40フレームまでが設定可能で、数値が少ないほど移動速度が速くなります。初期設定は4フレームです。

●音響

「ステレオ」と「モノラル」を切り替えます。

●味方の演出

味方が技を使ったときに演出を行うか否かを設定します。

●敵の演出

敵が技を使ったときに演出を行うか否かを設定します。

●初心者用説明

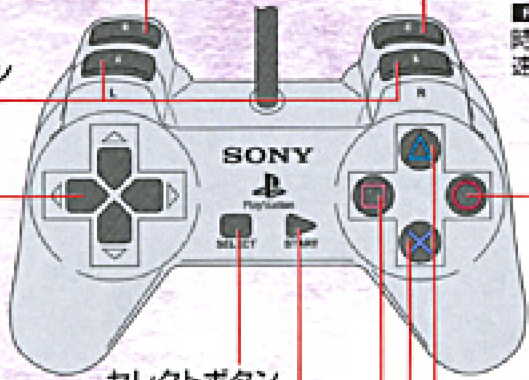
「あり」にしておくと戦闘中に操作方法に関する説明が表示されます。

●ダメージによる振動

アナログコントローラ(DUAL SHOCK)を使っている場合、「あり」にしておくと味方キャラクターがダメージを受けたときにアナログコントローラが振動します。

■アドベンチャー部の基本操作

●コントローラ



R2ボタン L2ボタン

R1ボタン、L1ボタンと同時押しするとメッセージを高速で送ります。

R1ボタン L1ボタン

メッセージを送ります。

方向キー　上下左右

感情入力の「悩」「冷」「悲」「怒」を選ぶ時に使います。行動選択メニューが表示された場合にメニューバーを動かします。

◎ボタン

感情入力の「友」を選ぶ時に使います。行動選択メニューの決定にも使います。

△ボタン

□ボタン

✕ボタン

感情入力の「愛」「喜」「同」を選ぶ時に使います。

セレクトボタン
［SELECT］

スタートボタン
［START］
感情入力で相手を無視します。

●アナログコントローラ（DUAL SHOCK）



アナログモードスイッチ
［ANALOG］

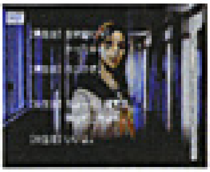
LED

※各ボタンの操作方法はコントローラと同じです。

アナログコントローラ（DUAL SHOCK）使用時の注意点

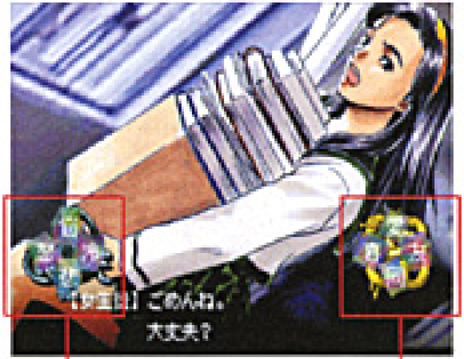
このゲームはアナログコントローラ（DUAL SHOCK）（以下、アナコン）の振動機能に対応しています。アナコンをお使いの場合は、コンフィグ設定（P.13）で振動を「あり」に設定することをお奨めします。なお、アナコンのアナログモード・左・右スティックでの操作には対応していませんので、アナログモードスイッチでLEDを消した状態でお遊びください。

メッセージ操作について



●メッセージを進める●　R1ボタンまたはL1ボタンで操作します。R2ボタンまたはL2ボタンと同時に押せば、メッセージが高速で送られます。また、△ボタンとR3ボタンを同時に押せば、次にいずれかのボタンを押すまでメッセージが自動で送られます。

●メッセージを読み返す●　セレクトボタンを押せばメッセージが読み返せます。方向キーの上下で画面がスクロールし、この時◎ボタンを同時に押せば、高速でスクロールします。もう一度セレクトボタンを押せば元の状態に戻ります。



■感情入力ウインドウについて

物語の進行中、左の画面のようなウインドウが開くことがあります。画面の左下に表示される4つの感情は方向キー、右下に表示される感情は各ボタンに対応します。適切な感情を選んで対応するボタンを入力してください。

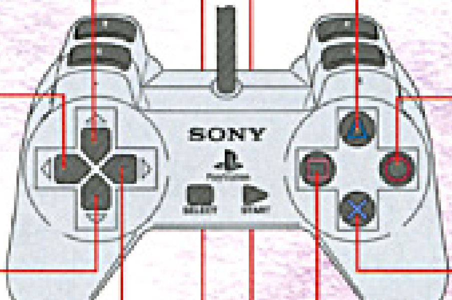
一定時間入力しないと、相手を無視したことになります。(スタートボタンを押すと時間が経過しなくても相手を無視することができます。)

方向キーに対応しています

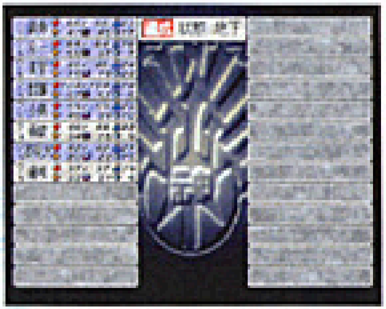
- 悩：悩む／返答につまる
- 怒：怒る／苛立つ／反対・否定
- 悲：悲しむ／同情／反対・否定
- 冷：冷たくする／反対・否定

各ボタンに対応しています

- 愛：愛情・愛する／賛成・肯定
- 友：友好・友情／賛成・肯定
- 同：同意／うなづく／賛成・肯定
- 喜：喜ぶ・嬉しい／賛成・肯定



■編成画面の操作（【舊校舎】の[旧校舎]のみ）



●編成●
戦闘に参加させるキャラクターにメニューバーを合わせて◎ボタンで選択します。選択したキャラクターは青色で表示されます。最低1人、最大10人まで参加できます。

●状態●状態画面で装備が変えられます。

●地下●編成を終了し、戦闘画面(18ページ参照)へ進みます。

■状態画面の見かたと操作



●装備変更



変更したい装備にメニューバーを合わせて◎ボタンを押して、変更可能装備から装備品を選択してください。△ボタンではずすこともできます。

■ボタンで装備品の説明が確認できます。

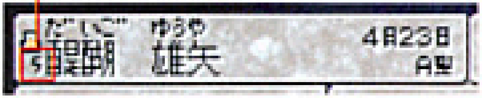
●技一覧
キャラクターがマスターしている技の一覧です。レベルアップで新たな技を覚えます。■ボタンで技の使用回数が表示されます。

●方陣技
全キャラクターを対象にマスターした方陣技の一覧を表示します。方陣技とは数人で力を合わせて行う強力な攻撃です。

→詳しくは24ページ参照

■パラメーター覧

1



レベル

キャラクターの成長度です。レベルが高くなるとステータスが上昇します。

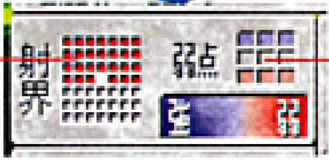
弱点

赤く表示されている部分に攻撃されるとダメージが大きくなり、青く表示されている部分に攻撃されるとダメージが小さくなります。技によって攻撃箇所が違いますので、弱点に攻撃されないように注意しましょう。



→詳しくは22ページ参照

2



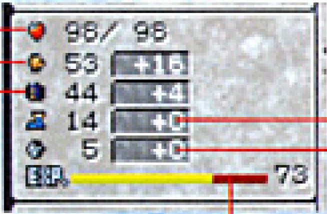
射界

攻撃できる方向です。上がキャラクターの前方、下が後方を表します。前方にだけしか攻撃できないキャラクターもいるので確認しておきましょう。

生命力 HP／最大HP

攻撃されると減っていき、0になると戦闘不能になります。戦闘不能になると、主人公に対する好感度が下がります。

3



攻撃力

物理攻撃の威力に影響します。左がキャラクター自身の攻撃力、右側に装備品による影響値が表示されます。

行動力

移動、攻撃などで減っていき、0になるまで行動できます。左側がキャラクター自身の行動力、右側に装備品による影響値が表示されます。

→詳しくは19ページ参照

防御力

敵の攻撃を受けたときのダメージに影響します。左がキャラクター自身の防御力、右側に装備品による影響値が表示されます。

経験値

攻撃、回復などで貯まっていき、ゲージが一杯になるとレベルアップします。

精神力

術攻撃の威力と、敵から術攻撃を受けたときのダメージに影響します。左がキャラクター自身の精神力、右側に装備品による影響値が表示されます。

■戦闘画面の見かたと操作

戦闘中は右のような画面が表示されます。各部の示す意味とコントローラ操作について説明していきましょう。



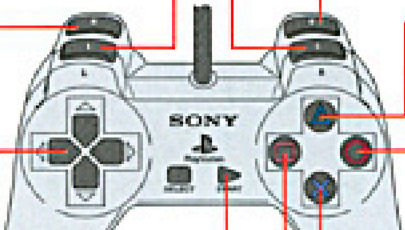
ターン数表示

キャラクターウインドウ

カーソル指定キャラクターの残り行動力

移動に必要な行動力・地形名称

■戦闘中の操作



R1ボタン L1ボタン
味方キャラクター間でカーソル移動を行います。

R2ボタン
マップ上の障害物を透明化して陰の部分を確認できます。

L2ボタン
操作説明が表示されます。

△ボタン
コマンドメニュー(27ページ参照)を表示します。

方向キー　上下左右
カーソルを移動します。

○ボタン
カーソルがキャラクター上にあるときは行動メニュー、カーソルが地形上にあるときはコマンドメニューを表示します。メニューの決定にも使います。

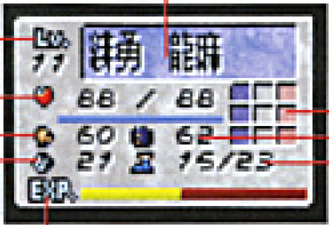
スタートボタン
「ターン終了」を行います。

□ボタン
マップと勝利条件を確認(［螺旋洞］の勝利条件はコマンドメニューで確認)できます。

×ボタン
メニューなどを閉じます。

■キャラクターウインドウ

カーソルで指定されているキャラクターの能力表示です。敵キャラクターの場合にはキャラクター名の部分が赤く表示されます。



敵キャラクターの経験値は倒したときに得られる経験値です(レベル差によって若干変化します)。

■行動力について

戦闘中の移動、攻撃、道具使用などの行動には行動力が必要です。行動力がある限り、キャラクターは何度でも自由に行動できます。行動力は毎ターン最大値まで回復します。

行動力を消費するコマンド

●移動●

必要な行動力は地形によって異なります。戦闘画面の右下で確認しましょう。向きの変更は横を向くごとに行動力2を使います。

●技●

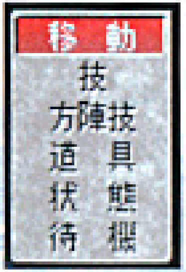
技ごとに決められた行動力が必要になります。それぞれの技に必要な行動力は技ウインドウ(22ページ参照)で確認できます。

●道具●

効果にかかわらず、一律に行動力5を使います。

方陣技(24ページ参照)には行動力が必要ありません。
また、方陣技を使った後でも行動力を使って移動や攻撃ができます。

■行動メニューについて



↑状況によって表示されない行動メニューもあります。

戦闘画面でキャラクターにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと行動メニューが表示されます。移動、技など、各キャラクターの操作はすべて、この行動メニューから行います。メニューバーを方向キー上下で操作して、指示したい行動に合わせてから◎ボタンで決定してください。





●移動

キャラクターの移動、向きの変更を行います。移動後に使える技も確認できます。

→詳しくは21ページ参照



●技

攻撃や回復のための技を使います。キャラクターごとに使える技は異なります。

→詳しくは22ページ参照



●方陣技

キャラクター数人で敵キャラクターを攻撃します。特定のキャラクターの組み合わせで使えます。

→詳しくは24ページ参照

●道具

道具袋にある道具を使います。道具の種類によって効果は違います。 →詳しくは25ページ参照

●状態

キャラクターの状態画面を表示します。

→詳しくは25ページ参照

●待機

行動を終えてその場に止まります。行動力が残っていれば再行動できます。 →詳しくは25ページ参照

■行動メニュー[移動]（使用行動力=移動は地形による／向きの変更は2）



　緑色に示される移動可能範囲内のいずれかに方向キーでカーソルを合わせて◎ボタンを押します。移動後は方向キーまたはL1ボタン、R1ボタンで向きを変更して◎ボタンで決定します。

敵キャラクターの仮操作について

戦闘画面上の敵キャラクターにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、敵の行動範囲や技の効果範囲を確認できます。実際に操作することはできません。

移動後の使用可能技ウインドウ（青色表示=使用可能な技／赤色表示=使用不可の技）

技効果確認機能について

「移動」の操作中に◎ボタンを押すと技の効果範囲と効果値が確認できます。◎ボタンを押しながらL2ボタンまたはR2ボタンで技を切り替えることができます。



技の属性・種別
効果（ダメージ）値
赤色表示マス=効果範囲
青色表示マス=使用可能範囲

■行動メニュー[技]（使用行動力=技による）

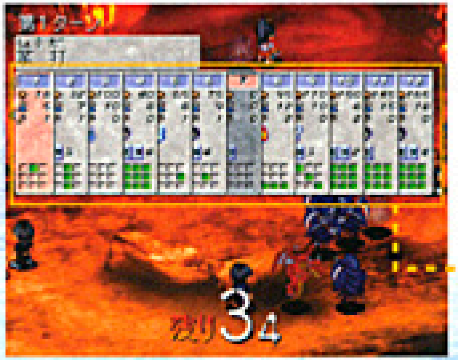


　技ウインドウに使用可能な技が青、使用不可の技が赤で表示されます。使いたい技を選択すると戦闘画面上に使用可能範囲が青、効果範囲が赤で示されます。使用可能範囲内のいずれかにカーソルを合わせて◎ボタンで決定します。

敵の側面、背後から攻撃すると

正面から攻撃するよりも側面、側面よりも背後から攻撃した方がより大きなダメージを与えられます。

■技について



キャラクターごとに使える技は異なり、レベルアップすればさらに強力な技をマスターしていきます。

技ごとに属性、種別、攻撃箇所といった個別のパラメータがあるので、技の種類が増えたら、より効果的な技を使うように心がけましょう。

■技ウインドウ



属性

技の属性です。命中後に敵に与える影響も分かります。

→ 詳しくは23ページ参照

種別

技の種別です。見切り技(技の選択画面で技ナンバーが赤く表示される技)では攻撃できません。

技ナンバー

技のナンバーです。キャラクターごとに決められています。

技の攻撃力

敵に与えるダメージ量、味方に与える回復量に影響します。

必要な行動力

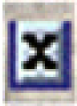
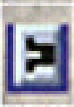
その技を使うときに使用する行動力量です。

射程距離

技が使える範囲です。「3-5」などとなっている場合は3マス以上5マス以内の範囲に使えます。

攻撃箇所

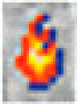
キャラクターの各部のうちどの部分を攻撃する技なのかを示します。攻撃箇所が敵の弱点と同じだった場合は、通常以上のダメージを与えます。攻撃箇所が2マス以上ある技は、いずれかが敵の弱点と重なっていれば、ダメージ量アップが期待できます。

アイコン	種別	効果
	防御不可	相手の強い部分、弱い部分を無視して、ダメージを与えます。
	吹き飛ばし	敵に命中すると敵を後方へ吹き飛ばします。アイコンの後ろにある数値が吹き飛ばす距離です。
	見切り	この技を持っていれば敵の攻撃をかわすことがあります。選んで使うことはできません。

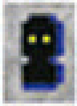
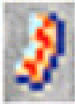
■属性一覧

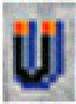
技によっては、特定の属性を持つものがあります。属性にはダメージ量に影響する属性（左下の7種）と命中後の状態に影響する属性（右下の15種）の2種類があります。ダメージ量に影響する属性は、技の使用前に技効果確認機能（21ページ参照）で与えるダメージ量への影響が分かります。

■ ダメージ量に影響する属性 ■

アイコン	属性	効果
	火	主に水・凍結の耐性を持つものに有効
	水	主に火の耐性を持つものに有効
	凍結	主に火の耐性を持つものに有効
	雷	主に水の耐性を持つものに有効
	光	主に闇の耐性を持つものに有効
	闇	主に光の耐性を持つものに有効
	気	主に魔の者（ゾンビなど）に有効

■ 命中後の状態に影響する属性 ■

アイコン	属性	効果
	毒	敵を「毒」の状態にします
	石化	敵を「石化」の状態にします
	麻痺	敵を「麻痺」の状態にします
	睡眠	敵を「睡眠」の状態にします
	混乱	敵を「混乱」の状態にします
	魅了	敵を「魅了」の状態にします
	暗闇	敵を「暗闇」の状態にします
	呪詛	敵を「呪詛」の状態にします

アイコン	属性	効果
	吸収	生命力を吸い取って回復します
	羅刹	味方を「羅刹」の状態にします
	金剛	味方を「金剛」の状態にします
	孔雀	味方を「孔雀」の状態にします
	祝福	味方を「祝福」の状態にします
	回復	味方の生命力を回復します
	解呪	味方の状態不能を回復します

➔技命中後のキャラクターの状態については26ページ参照（「吸収」「回復」は状態変化なし）

■行動メニュー［方陣技］



方陣技とは、味方キャラクターが特定の組み合わせで使える共同攻撃です。

方陣技を使うには、敵キャラクターの前後左右4マス（5人以上の方陣技は斜め前、斜め後ろを含む敵の周囲8マス）のいずれかに、方陣技を使う組み合わせの味方キャラクターを全員配置しましょう。1戦闘中に同じ方陣技は1回しか使えません。

方陣技は行動力を使わない

方陣技は通常の技と異なり、行動力をまったく使いません。
全員の行動力が0でも攻撃できます。

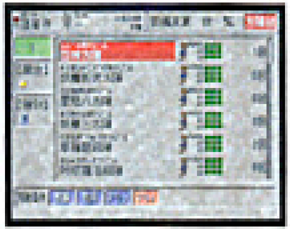
■方陣技の効果範囲



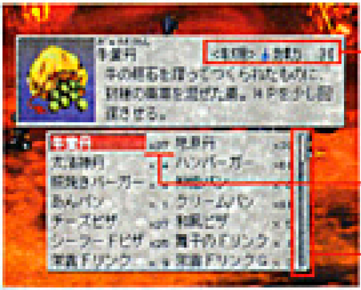
技によって効果範囲は異なりますが、効果範囲の中心は複数キャラクターで囲んでいる敵になります。縦横1方向にのみ効果範囲が広い方陣技は、コマンドを使用したキャラクターの向きが基準になります。

■方陣技の攻撃箇所

方陣技は身体全体に攻撃を仕掛けます。どの部分が弱点であっても、一定以上のダメージを期待できるでしょう。



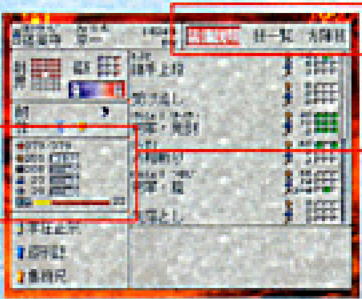
■行動メニュー[道具](使用行動力=5)



味方用と攻撃用の分類
属性(23ページ参照)
効果力
道具の数
スクロール表示
(多種の道具を持っている場合)

持っている道具を使うコマンドです。回復や能力アップの効果がある味方用の道具と、ダメージを与えたり能力ダウンの状態にする攻撃用の道具があります。道具の選択後にマップ画面で使用範囲を指定して◎ボタンを押してください。

■行動メニュー[状態](使用行動力=0)



選択メニュー
現時点のパラメータ
(行動力は減少する前の値)

→詳しくは17ページ参照

キャラクターの状態画面が表示されます。各パラメータはその時点での数値です。ただし行動力は減少する前の数値になります。「装備説明」にメニューバーを合わせ、方向キーで装備品を選び、◎ボタンを押すと装備品の説明が確認できます。

■行動メニュー[待機](使用行動力=0)

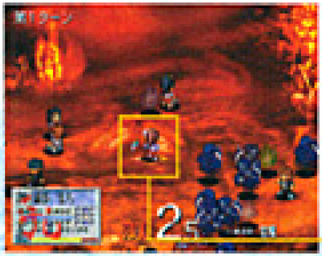


キャラクターの行動を終えて、その場で待機させます。いったん「待機」を選んでも、行動力が残っている場合には再行動させることもできます。

キャラクターの再行動について

味方の行動ターンでは、キャラクターを動かす順序が自由です。いったん「移動」や「技」を使ったキャラクターを他キャラクターの行動後に再行動させられます。

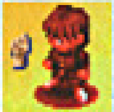
■キャラクターの状態について



技、道具、装備の影響などによって、戦闘中のキャラクターの状態は変化します。能力アップの状態が4種類、能力ダウンの状態が8種類ありますので、それぞれの効果を確認しておきましょう（「吸収」「回復」は状態変化がありません）。

状態が変化しているキャラクターは戦闘画面上の表示が異なります。

■能力アップの状態（装備による能力アップは戦闘中ずっと有効です。）



●羅刹
攻撃力が3ターンの間上昇します。



●金剛
防御力が3ターンの間上昇します。

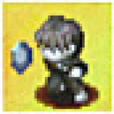


●孔雀
精神力が3ターンの間上昇します。

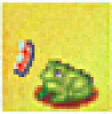


●祝福
3ターンの間、最大生命力の1/4がターンごとに回復します。

■能力ダウンの状態



●石化
数ターンの間行動不能になります。

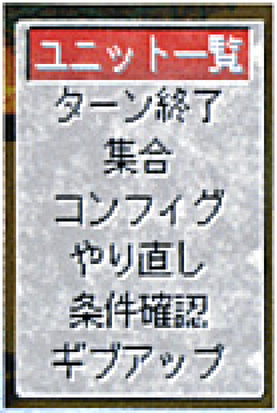


●呪詛
姿が変わり戦闘不能になります。
移動、道具使用はできます。

アイコン	属性	効果
	毒	毎ターン生命力が約10減ります。
	麻痺	数ターンの間、行動不能になります。
	睡眠	行動不能になります。攻撃を受けると目を覚まします。

アイコン	属性	効果
	混乱	ランダムに移動します。
	魅了	術者に向かって移動します。
	暗闇	命中率が半減します。

■コマンドメニューについて



戦闘画面で△ボタンを押すか、キャラクター以外にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと左のメニューが表示されます。方向キーでメニューバーを動かして、◎ボタンで選択してください。

●ユニット一覧
戦闘に参加しているすべてのキャラクターを表示します。各パラメータも一覧表示されます。

●ターン終了
味方の行動ターンを終わり、敵の行動ターンに移ります。スタートボタンでも選べます。

●コンフィグ
操作に関する様々な項目を設定します。プレイ時間も確認できます。

●集合
戦闘画面上の1ヵ所を指定して、キャラクターを集めます。各キャラクターが自動で移動します。

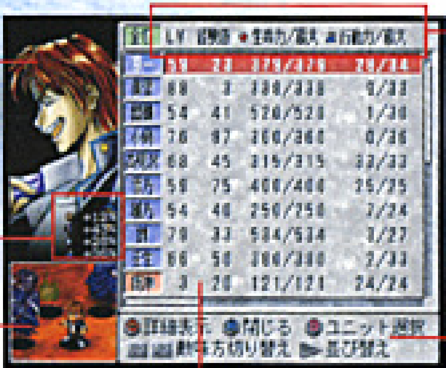
●やり直し
現在の戦闘を最初からやり直します。

【旧校舎】の【旧校舎】（11ページ参照）はやり直しできません。

●条件確認（【螺旋洞】のみ）
勝利条件を確認します。

●ギブアップ（【螺旋洞】のみ）
戦闘を続けるのをあきらめます。

■コマンドメニュー[ユニット一覧]



キャラクターグラフィック

感情値（12ページ参照）**による各パラメータへの影響率**

上から 攻撃力
防御力
精神力
行動力

戦闘画面上の位置

各キャラクターのパラメータ一覧

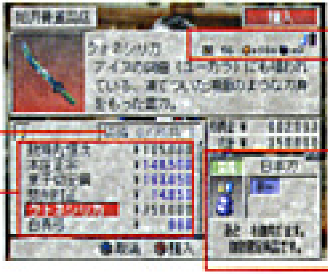
表示中のパラメータ

方向キーの左右で切り替わります。スタートボタンを押してから◎ボタンを押せば各パラメータ順に並び替えられます。

操作説明

L2ボタンまたはR2ボタンで敵味方の表示が切り替わります。キャラクター名にメニューバーを合わせて◎ボタンを押すと状態画面、◉ボタンを押すと戦闘画面へ切り替わります。

●装備一括購入画面／道具一括購入画面の見かたと操作



キャラクターが装備している数／所持している数

購入可能な装備品の一覧
（価格が青字のものは、値段が定価よりも安くなっている商品）

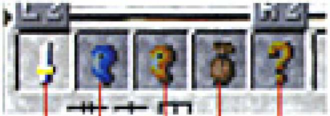
属性（23ページ参照）
装備するのに必要な倒数
／攻撃力・防御力への影響

装備可能キャラクター名
装備袋に入れられる残りの数
個数限定商品の表示

●キャラクター別装備購入画面の見かたと操作

装備品グラフィック説明

購入品目変更メニュー



武器　装飾品　道具　福袋

L2ボタンまたはR2ボタンで購入品目を変更できます。変更することに装備可能商品一覧が変わりますので、購入したい商品を方向キーで指定して◎ボタンまたは◉ボタン（下取り購入時）を押してください。

- ・L1ボタン／R1ボタンで切り替え
- ・L2ボタン／R2ボタンで購入品目変更
- ・方向キー上下で選択
- ・方向キー左右で個数決定（道具購入時のみ）
- ・◉ボタンで現装備品売却後に購入
- ・◎ボタンで購入
- ・⊗ボタンでキャンセル



属性（23ページ参照）
装備に必要な倒数／
攻撃力・防御力への影響

対象キャラクター名
装備変更後のパラメータ
（青字はアップ／赤字はダウン）
現在の倒数

装備可能商品一覧
（価格が青字のものは、値段が定価よりも安くなっている商品です。下取りでしか買えない商品は商品名の左に◉が表示されます。）

個数限定商品について

通常の商品は99個まで購入できますが、個数限定商品は一定の数を購入すると売り切れになります。

倒数について

武器によっては、キャラクターが一定数以上の敵を倒していないと装備できないものがあります。

螺旋洞指南之書

壱、敵を知り、己を知れば百戦危うからず

戦闘画面上の敵キャラクターにカーソルを合わせ、◎ボタンを押せば仮操作ができる(21ページ参照)。しかも仮操作中に◎ボタンを押せば技効果確認(21ページ参照)も可能。敵の移動範囲、攻撃範囲を確認して、最も効果的なルートを見極めることが設問クリアへの第一歩だ。

弐、三本の矢の理を知るべし

どんなに効率よく技を使ってみても、制限ターン以内に勝利条件を達成できない。そんな壁にぶつかったら、方陣技(24ページ参照)を思い出してほしい。方陣技の組み合わせは多様。もしかすると登場キャラクター数人で使える方陣技が、クリアの鍵とも考えられるのだ。

参、一網打尽を心掛けよ

技の3種の種別(22ページ参照)のうち、「吹き飛ばし」の利用価値は高い。キャラクターを吹き飛ばして他のキャラクターにぶつけると、吹き飛んだキャラクターが受けたダメージの1/4が、防御力に関係なくダメージとして与えられるのだ。また、吹き飛ばして敵を密集させ、広範囲に効果のある技で一気にダメージを与えることもできるぞ。

第5問『悪夢』



↑敵の多くが行動力が少なくて移動できない。惑わされずにじっくりルートを探ってみよう。

第17問『いくぜッ諸羽ッ!!』



↑2ターンという制限ターン数がポイントだ。力を合わせて突破口を開け!

第3問『待伏せ』



↑村雨の持つ「赤短・舞炎」の使いかたが重要だ。ダメージは低くとも吹き飛ばし効果に期待。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SLPS 02015